

Projet *Bitume Legends*



Rapport de Soutenance Intermédiaire

CARRÉNIX

Anthony CARON – Melvyn DELAROQUE
Victorien CAMBOURIAN – Xavier DE PLACE

EPITA INFOSUP 2026
Année 2021 - 2022
btms.games

Table des matières

Introduction	2
1 Avancées	2
1.1 Site Web	2
1.2 Menu	2
1.3 Musiques	3
1.4 Intelligence Artificielle	3
1.5 Gameplay	4
2 Récit de la réalisation	5
2.1 Point de vue de chacun	5
2.1.1 Anthony	5
2.1.2 Melvyn	5
2.1.3 Victorien	5
2.1.4 Xavier	6
2.2 Problèmes et Solutions	7
2.2.1 Implémentation des voitures	7
2.2.2 Intelligence Artificielle	7
2.2.3 Implémentation des musiques	8
3 Objectifs pour la fin du projet	9
3.1 Finir le garage	9
3.2 Faire le système de niveaux	9
3.3 Finir l'implémentation des voitures	9
3.4 Lancer les essais de β -testing	9
3.5 Correction des divers bug	10
Conclusion	10
Annexes	11

Introduction

Nous sommes le studio CARRENIX qui développe *Bitume Legends*, un jeu de course automobile 3D en *low-poly*. Après avoir commencé le projet début janvier, et présenté notre avancée mi-mars, nous publions notre second rapport. Il permet de faire le point sur ce que nous avons fait, les objectifs atteints, les priorités ainsi que les ressources utilisés durant ce projet.

Dans ce second rapport, nous allons aborder l'avancée de notre projet, les modifications que nous avons du apporter suite à la première soutenance, les problèmes et difficultés auxquels nous nous sommes confrontés, comment nous les avons les réglés, le ressenti des membres durant cette deuxième période ainsi que nos objectifs pour la troisième et dernière soutenance.

1 Avancées

Pour récapituler les avancées du projet, nous avons repris point par point les objectifs de notre rapport de première soutenance et nous avons comparé notre point d'avancement et nos prédictions. Et le résultat est concluant :

1.1 Site Web

Pour ce qui est du site Web, la mise en page de ce dernier était déjà bien avancée. Cependant, quelques ajouts ont été fait, notamment pour permettre la finalisation de la page ressources, qui contient tous les outils que nous avons utilisé pour réaliser notre jeu. De plus, la page réalisation a été terminée avec l'ajout de la partie problèmes et solutions. Enfin, pour ce qui est de la partie la plus difficile du site Web, le *responsive design*, (qui est de rendre le site Web adaptable à toutes tailles d'écran), l'utilisation du code HTML était indispensable. Nous avons donc cherché à comprendre comment le *responsive* fonctionnait à l'aide de tutoriels et implémenté chaque élément pour les rendre indépendants entre eux et ainsi obtenir notre site Web *responsive*.

1.2 Menu

Pour la première soutenance, nous avons fait une charte graphique et un design pour les menus. Nous nous étions concentrés sur le menu principal. Pour cette seconde soutenance, nous avons travaillé les sous-menus des différents modes de jeu et les fonctionnalités internes.

Nous avons implémenté le garage, permettant de sélectionner une voiture pour la course parmi la liste de voitures disponibles, qui est ensuite sauvegardée. La voiture sélectionnée s'affiche ensuite dans le menu principal à la place du logo du jeu. Les

menus des modes de jeux *Timer* (course contre la montre) et *Solo* (contre une Intelligence Artificielle) ont été implémentés de la même manière. Ils ont donc une structure similaire. Au sein de ces menus, nous retrouvons la sélection des circuits ainsi que la difficulté de la course et un moyen de revenir au menu précédent.

Nous comptons ajouté un menu de réglages permettant de régler le volume du jeu, le volume des musiques, les touches permettant d'avancer ainsi que de changer de pseudo. Une version simplifiée de ce menu, contenant la modification des touches de directions et le volume du jeu sera également disponible en course.

1.3 Musiques

Notre jeu comporte des musiques originales composées sur *FL Studio 20* par Melvyn. Un objectif d'un peu moins de 5 musiques différentes a été posé dans le cahier des charges. Suite aux commentaires de la première soutenance où il nous a été demandé de plus se concentrer sur le jeu, seules une musique de menu et une musique de course ont été composées. Toutefois, nous tenions à ce qu'il y ai des nouveautés sur l'aspect de l'ambiance du jeu. Alors un travail sur l'implémentation de ces musiques a été faite, notamment lors du passage d'une scène à une autre sans que la musique ne cesse ou recommence depuis le début. Pour la troisième soutenance, l'objectif des musiques sera rempli avec un système de sélection des musiques avec la possibilité de modifier le volume de la musique dans un sous-menu de réglages comme dit ci-dessus dans la section menu.

1.4 Intelligence Artificielle

L'implémentation de l'Intelligence Artificielle s'est bien déroulée. Nous avons pris du temps à nous décider sur quelle solution nous allons utiliser et sur comment l'Intelligence Artificielle devrait se comporter une fois implémentée dans le jeu. Nous sommes partis sur une solution hybride entre celle intégrée dans *Unity* et une *Homemade*. Nous nous sommes basé sur le *NavMesh* de *Unity*, puis nous avons travailler à animer la voiture et à définir les points qu'elle devait franchir pour terminer le circuit. Ensuite est arrivée la (longue) partie de la calibration. Au début, notre IA se déplaçait aléatoirement, si bien qu'elle inventait le chemin à chaque fois sans prendre le circuit que nous avions dessiné. Après plusieurs jours de recherche, nous avons réussi à la faire prendre uniquement le chemin prévu. Ensuite, il a fallu régler sa vitesse et sa précision, pour éviter qu'elle rentre dans chaque mur par souci de freinage en virage.

Après ces quelques soucis, nous avons obtenu un mode *Solo* pratiquement fonctionnel. Nous avons rajouté à ceci les scripts qui nous permettent de gérer le départ et la fin de la course et nous étions bons.

1.5 Gameplay

En début de course, un décompte avant le départ est donné, bloquant la voiture pour empêcher les faux départs. Tout au long du circuit, le joueur doit traverser une série de balises, les *check-points*, pour valider la course. Cela permet d'empêcher le joueur de simplement faire demi-tour et de traverser la ligne d'arrivée pour gagner, ou de couper le circuit. Ici le joueur est forcé de passer par chaque *check-points*, dans le bon sens afin de pouvoir terminer la course.

Chaque mode de jeu (hors multijoueur) comprend une sélection de difficulté. La difficulté pour le mode de jeu *Timer* est déterminée par le temps maximum pour terminer la course. En revanche, pour le mode de jeu *Solo*, elle réside dans la vitesse et la précision de l'Intelligence Artificielle, ce qui permet d'affronter des *bots* plus ou moins forts.

En mode *Solo*, la course est gagnée si l'on est arrivé en premier ou que l'on a survécu au *Bot* qui peut nous infliger des dégâts. En mode *Timer*, elle est gagnée lorsque l'on passe la ligne d'arrivée (et toutes les balises précédentes) avant la fin du temps imparti. En cas de défaite, pour chacun de ces deux modes de jeu la partie est terminée et l'on peut soit recommencer la course, soit revenir au menu pour changer de véhicule, de circuit ou de difficulté.

2 Récit de la réalisation

On raconte ici les grandes lignes de la réalisation, et on présente rapidement les parties qu'on va aborder.

2.1 Point de vue de chacun

2.1.1 Anthony

Au sujet du site Web, j'ai eu beaucoup de mal à implémenter le responsive design puisque l'application Bootstrap Studio 5 ne suffisait pas, et l'usage du code HTML était obligatoire. Ayant peu de connaissance dans ce dernier langage, j'ai donc demandé de l'aide à mon groupe pour m'aider à le mettre en place. Ainsi après avoir compris le code généré par Bootstrap pour transformer chaque élément en responsive, d'autres problèmes de mise en forme ont complexifié la tâche entre les éléments responsive et non. De plus, la cohésion d'équipe a été fortement accentuée, ce qui a permis de régler les problèmes beaucoup plus rapidement. C'est pourquoi une grande avancée dans le jeu vidéo s'est fait ressentir par rapport à la soutenance 1. Du fait de cette avancée, ma motivation et l'envie de faire de Bitume Legends un bon jeu de voiture sera plus forte pour la soutenance 3.

2.1.2 Melvyn

J'ai remarqué une légère baisse d'implication de ma part entre la première et la deuxième soutenance, notamment une semaine où le travail était plus que minime de ma part. J'ai également dû plus travailler avec les autres, comparé à la première soutenance où l'on travaillait un peu plus dans notre "domaine d'expertise" à chacun au lieu de nous entraider. Je me suis repris quelques temps avant la soutenance et je suis fier de l'avancée du projet. Je pense que ce projet a beaucoup de potentiel. Il y a eu de grandes améliorations graphiques et techniques en ces quelques semaines et notre jeu ressemble enfin à un jeu. J'ai beaucoup d'espoirs pour la suite. Là où je m'étais trop concentré sur la musique lors de la première soutenance, je me suis plus tourné vers le graphisme, le gameplay et la physique du jeu, il était temps de vraiment faire du code...

2.1.3 Victorien

Suite à la première soutenance, la première idée que j'ai eu a été de vouloir développer le jeu et s'amuser dessus. Le but étant d'avoir un jeu plaisant, joli et agréable à jouer. J'ai donc passer de nombreuses heures à implémenter les différents modes de jeu, résoudre les bugs. Je suis très satisfait de mon travail. De plus,

ceci m'a permis de m'améliorer en C# ainsi qu'en programmation orientée objet. C'est un vrai plaisir de coder le jeu et de voir notre travail porter ses fruits. Là où au départ Bitume Legends n'avait pas forcément de style et n'attirait pas l'œil, il est maintenant beaucoup plus attractif suite à la refonte graphique du jeu ainsi que notre avancée.

2.1.4 Xavier

Depuis la dernière soutenance, je me suis bien amusé à faire l'Intelligence Artificielle. Cela était sympa au début puis plus le temps avançait, plus les problèmes arrivaient. Cela m'a fait passé par tous les états possibles, de la joie intense à la dépression profonde. Malgré cela, l'Intelligence Artificielle a sûrement été la partie que j'ai préféré faire. Pour le reste, je suis très fier de l'avancée que nous avons, nous sommes à jour sur notre planning et le jeu est très plaisant à jouer. Nous sommes très content de ce que rendent les graphiques et les voitures, ce qui était le point noir de la dernière soutenance. Bref, le jeu va vraiment être super sympa et cela nous rend heureux !

2.2 Problèmes et Solutions

2.2.1 Implémentation des voitures

L'implémentation de la physique de voitures fut complexe, en particulier au vu des nombreuses variables impactant le comportement d'une voiture. Il a fallut gérer le poids, la vitesse, la puissance en chevaux du moteur, le couple maximum, l'angle et la vitesse de braquage pour la direction, la force et la vitesse de freinage ou encore l'inertie du moteur et la hauteur du centre de gravité.

Suite à l'implémentation de la physique des voitures, nous nous sommes rendu compte que les modèles des voitures que nous avions ne permettaient pas son bon fonctionnement. Il a fallu dans un premier temps modifier les *prefabs* des voitures, entre autres leurs *rigidify* qui empêchaient les roues de tourner et de considérer qu'elles touchaient le sol. Suite à cela, il a fallu également modifier les roues des voitures en unifiant la jante ainsi que le pneu, chose qui n'était pas faite avant pour pouvoir entraîner l'essieu et synchroniser la direction. Après avoir trouvé ce problème sur une voiture, il a fallu l'appliquer aux autres, ce qui explique également pourquoi les voitures ont pour l'instant la même physique. Toutefois, les voitures ainsi que les collisions sont fonctionnelles.

Un autre problème fût aussi celui du sound-design de la voiture. Plusieurs éléments dans une voiture produisent du son et n'ont pas le même comportement en fonction du poids et la vitesse du véhicule ou encore de la puissance du moteur. Il a fallut gérer le passage des rapports, le bruit du moteur dont le *pitch* et le volume changeait selon la vitesse ou le type du véhicule (un pick-up a un bruit différent d'une Supercar). Avec le passage de rapport il y avait également le bruit du turbocompresseur ou du supercompresseur à gérer.

Au final nous avons trouvé certains paramètres permettant à la voiture d'avoir un bon comportement et d'avoir un bon son. Il ne nous reste plus qu'à appliquer ces paramètres aux autres voitures.

2.2.2 Intelligence Artificielle

On parle ici du pb de l'ia qui s'arrête au milieu du parcours.

|...
|...
|...
|...
|...
|...
|...
|...
|...
|...

[illegible]

2.2.3 Implémentation des musiques

Pour les menus nous avons préféré créer plusieurs scènes pour les sous-menus accessibles par le menu principal. Plutôt qu’une seule scène se transformant à l’appui d’un bouton. Bien que pratique pour les scripts individuels à chaque modes de jeux et sous-menus, cela compliquait l’implémentation de la musique. Il a fallu trouver un moyen d’empêcher les musiques de s’arrêter à chaque entrée dans un menu ou sous-menus. Pour cela il fallait faire en sorte que la musique fasse partie des éléments *DontDestroyOnLoad*.

Un problème qui a suivi est le fait que bien que la musique ne s'arrête plus, à chaque ouverture d'un menu une autre instance de la musique se lançait. Pour remédier à cela il a fallut préciser dans le script que toute nouvelles musique dans ne scène de menu ne devait pas se lancer si une autre se jouait déjà.

Enfin un dernier problème a eu lieu lors de l'implémentation des musiques de courses. La musique de menu continuait de jouer par dessus celle de course. Il a alors fallut ajouter dans le script le cas où lorsque l'on était en course, il fallait mettre un *SetActive* sur la musique en train de jouer et la désactiver si l'on entrait en course, la musique précédente étant celle des menus.

3 Objectifs pour la fin du projet

3.1 Finir le garage

La sélection des voitures étant implémentée, il nous reste des fonctionnalités d'achats et de customisation pour les voitures du joueur.

Pour l'instant, le garage est un simple défilement de voitures sur un fond uni. Nous voulons créer une scène 3D ressemblant à un véritable garage automobile. Au sein de ce garage, un menu défilant permettra de choisir sa voiture. En revanche nous comptons implémenter un système d'achat des voitures débloquées à l'aide de l'expérience et de l'argent du joueur, les voitures non débloquées seront grisées, celles achetables auront un cadenas et une option d'achat. Nous pourrions également voir les statistiques des voitures telles que leur vitesse, leur masse, leur accélération, etc. De plus à le joueur pourra également décider d'améliorer les statistiques de ses voitures ainsi que leur aspect visuel avec l'argent du jeu. En effet, il est logique qu'un jeu de voiture comporte des options de *tuning*.

3.2 Faire le système de niveaux

Grâce aux résultats de la course, le joueur gagne de l'expérience en fonction de la difficulté de celle-ci. Cette expérience permet de débloquer de nouvelles voitures ou de les améliorer. La quantité d'expérience nécessaire du joueur pour passer un palier sera déterminé par une fonction exponentielle, afin que l'on ne monte pas trop rapidement en niveau. Bien que répétitif, ce système permet au joueur de s'améliorer et de se familiariser avec les contrôles du jeu et des voitures, ce qui selon nous est idéal pour battre ses amis en course.

3.3 Finir l'implémentation des voitures

Pour l'instant, les voitures ont toutes la même physique. C'est à dire le même centre de gravité, quasiment la même masse, puissance, inertie moteur, adhérence sur le sol. Étant donné que nous voulons utilisé des données réalistes pour chaque voiture, nous allons devoir nous occuper de gérer la physique pour les autres voitures, car deux seulement sont prêtes actuellement.

3.4 Lancer les essais de β -testing

Suite à la première soutenance, le jeu n'était selon nous pas assez concluant pour lancer le système de β -testing au public. Nous avons donc décidé de garder ce système privé puisqu'il n'y avait qu'un mode de jeu terminé de disponible, les autres modes de jeu n'ayant qu'une base permettant de les faire fonctionner. Bien que nous avons inviter chacun un proche à rejoindre ce système, nous comptons

lancer le β -testing au grand public début mai grâce à notre réseau d'amis ainsi que notre compte Instagram. Les avis seront récoltés sur notre site Web, directement dans le jeu depuis le menu mais encore sur notre serveur Discord, accessible depuis notre site internet et notre compte Instagram. Avec ces retours positifs et négatifs sur le jeu nous comptons débusquer chaque bug et pouvoir appliquer chaque amélioration demandée.

3.5 Correction des divers bug

Comme tout programme informatique, notre jeu comporte divers problèmes, que nous n'avons pas tous identifiés. Pour les trouver, nous avons nos tests internes (tester les parties du jeu au fur et à mesure de l'implémentation) mais aussi les tests externes, à savoir le β -testing précédemment expliqué. Cet objectif sera de corriger le maximum de bugs le mieux possible sans pour autant ne plus faire fonctionner le reste du jeu et d'implémenter ceux qui restent comme de véritables caractéristiques du jeu. (*ce n'est pas un bug, c'est une feature.*)

Conclusion

Une grande avancée en matière de graphisme et surtout de *Gameplay* a été faite depuis la première soutenance. Nous comptons continuer dans cette voie pour la troisième en ajoutant des détails afin que le jeu puisse gagner son identité en matière de *Gameplay*, de graphisme, de musique et de sa communauté. Voici là où nous en sommes dans notre projet. Nous sommes contents de notre avancée, et nous savons comment nous allons continuer notre projet. Nous serons ravis de vous revoir mi-juin pour vous présenter le jeu complet !

Références

- blender.org
- bootstrapstudio.io
- discord.com
- unity.com
- photonengine.com/pun
- overleaf.com
- jetbrains.com/rider
- assetstore.unity.com
- image-line.com/fl-studio
- youtube.com
- github.com

Made with ♡ by CARRENIX on L^AT_EX.

© 2021-2022, *Bitume Legends*

btms.games

Annexes

Table des figures